

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN UKIRAN TEMBAGA DI DAERAH BOYOLALI BERBASIS WEB



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

HERI

L 200 110 055

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN UKIRAN TEMBAGA DI
DAERAH BOYOLALI BERBASIS WEB**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh :

Heri

L200110055

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large loop followed by a series of strokes that form the letters 'S' and 'J'.

Drs. Sujalwo, M.Kom.

NIP 404

HALAMAN PENGESAHAN
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN UKIRAN
TEMBAGA DI DAERAH BOYOLALI BERBASIS WEB

OLEH

HERI

L 200 110 055

Tela dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada Hari SABTU, 21...01...2017
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

1. Drs. Sujalwo, M.Kom.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Yogiek Indra K., S.T, M.T.
(Anggota II Dewan Penguji)


.....

.....

.....

Mengetahui,

**Dekan
Fakultas Komunikasi dan informatika**


Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D.
NIK : 706

**Ketua Program Studi
Informatika**


Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
NIK: 970

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebut dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 21-01-2017

Penulis



HERI

L 200 110 055

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN UKIRAN TEMBAGA DI DAERAH BOYOLALI BERBASIS WEB

Abstrak

Website ukiran tembaga ini memberikan kemudahan kepada pembeli untuk melakukan pemesanan atau pembelian ukiran kerajinan tembaga selain itu *website* ini juga memudahkan pengrajin atau supplier untuk menjual kerajinan yang mereka miliki dan dengan adanya *website* ini proses penjualan ukiran tembaga akan berjalan lebih mudah dan cepat dan hasil transaksi penjualannya pun juga sudah tersimpan ke dalam database, sebelum adanya *website* ini pengrajin ukiran tembaga di daerah Cepogo Boyolali dalam penjualannya masih menggunakan email atau datang langsung ke gallery dari pengrajin dan transaksi penjualannya masih manual dengan mencatat kedalam buku, proses yang manual ini dirasakan pengkrajin kurang efisien dan akan menghambat penjualan ukiran tembaga dengan demikian maka dibuatlah *website* ini untuk membantu pengrajin dalam memajukan produktivitasnya. Pembuatan *website* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL dan *user interfacenya* menggunakan HTML, CSS serta menggunakan aplikasi Google Chrome dan Xampp. Sistem *website* di uji dengan melakukan kuisioner kepada pembeli atau user. Hasil dari kuisioner pembeli menunjukkan dengan adanya *website* ini dapat membantu kegiatan penjualan terlebih dalam kemudahan untuk mengakses *website* karena dalam presentase interpretasinya mencapai 82,5% itu merupakan presentase tertinggi, sedangkan dalam hal publikasi *website* mendapatkan presentase interpretasi terendah yaitu 57,5%.

Kata Kunci : Penjualan Kerajinan, *Website*, Sitem Informasi

Abstract

Website engraving copper provides convenience to the buyer to make a reservation or purchase engraving copper craft other than that the website is also easier for the craftsman or supplier to sell crafts they have and with this website sales process engraving copper will run more easily and quickly and the results of sales transactions else is stored into the database, before this website craftsmen carving copper in the area Cepogo Boyolali in sales are still using email or come directly to the gallery of craftsmen and sales transaction still manually recorded into the book, the process that this manual is felt craftsmen less efficient and will hamper sales of copper engraving thus hence made this website to help craftsmen in advancing productivity. Making this website using programming language PHP, MySQL and user interface using HTML, CSS and use the Google Chrome and Xampp. The website system in the test by conducting a questionnaire to the buyer or user. Results of the questionnaire showed buyers with this website can help the sales activities especially in the ease to access the website for the interpretation percentage reached 82.5% was the highest percentage, whereas in the case of the publication of the website to get the lowest percentage of interpretation that is 57.5%.

Keywords : Craft sales, *Website*, Information Systems

1. PENDAHULUAN

Pada zaman *modern* sekarang ini perkembangan sistem informasi dalam kehidupan sehari-hari sangat dibutuhkan. Media internet dirasakan dapat mempermudah mengakses sistem informasi yang kita butuhkan, tuntutan kinerja manusia yang ingin serba cepat dan efisien sehingga teknologi informasi pada era sekarang ini sangatlah dibutuhkan. Salah satu teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah penjualan suatu barang dengan memanfaatkan teknologi informasi yang salah satunya dengan berbasis web.

Desa Cepogo merupakan desa yang mayoritas penduduknya sebagai pengrajin ukiran tembaga bahkan Pemerintah Kabupaten Boyolali menyatakan bahwa desa Cepogo sebagai desa pengrajin ukiran tembaga terbesar di Jawa Tengah. Banyak produk yang sudah bisa dibuat di desa Cepogo dan produk-produknya sangatlah berkualitas yang sudah masuk ke pasaran di luar Boyolali tetapi penduduk desa Cepogo selama ini dalam sistem penjualannya masih menggunakan sistem yang lama yaitu sistem transaksinya pemesanannya masih menggunakan email dan harus datang langsung ke pengrajin yang dirasakan prosesnya berjalan lambat dan kurang efisien, hasil dari kerajinan tersebut juga kurang memuaskan karena pembeli belum bisa mengetahui apa saja yang sudah bisa dibuat oleh pengrajin dan pembeli hanya memesan apa saja yang ingin dipesan karena pembeli tidak bisa mengetahui apa saja yang sudah bisa dibuat oleh pengrajin.

Dari permasalahan diatas dan semakin berkembang teknologi pada era saat ini maka akan dibuat suatu sistem informasi penjualan ukiran tembaga berbasis web yang berisikan tentang informasi dari pengrajin ukiran tembaga di daerah Cepogo dan produk-produk yang bisa dipesan oleh pembeli dengan proses yang lebih mudah dan cepat dan pembeli tidak harus datang ke pengrajin langsung ataupun pemesanan melalui email. Sistem informasi yang saya buat ini tidak hanya berisikan tentang apa saja produk-produk yang bisa dibuat oleh pengrajin tetapi juga berisikan database transaksi penjualan dari semua barang yang sudah terjual semua transaksi akan tersimpan dengan aman sehingga pengrajin mengetahui apa saja produk yang banyak diminati oleh pembeli dan pengrajin bisa meningkatkan produksinya supaya lebih bagus dan lebih laku dipasaran.

Sistem informasi penjualan ukiran tembaga berbasis *website* ini juga mengumpulkan semua pengrajin atau supplier ke dalam satu *website* yang saya buat ini dengan terkumpulnya semua pengrajin ke dalam satu sistem informasi ini akan mempermudah supplier untuk

mempromosikan semua kerajinan yang akan dijual melalui *website* ini dan pembeli atau user pun mudah untuk melakukan pembelian karena semua produk dari berbagai supplier sudah terkumpul ke dalam satu *website* ini proses transaksi juga akan lebih mudah.

Wardati (2013) dalam jurnalnya yang berjudul "Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan" Membuat sebuah media promosi dan penjualan online berbasis website, perancangan dan pembuatan ini dimaksudkan untuk memudahkan pengelolaan, penjualan dan promosi, juga mempermudah pembeli. Agar konsumen lebih mudah memilih model-model fashion, konsumen tanpa harus datang ke toko. Mempromosikan suatu produk harus disertai, dengan konsep yang mudah dan menarik agar diminati oleh konsumen dan masyarakat. Dengan dilakukan penelitian ini diharapkan mampu menciptakan sarana pemasaran yang lebih efektif daripada sistem sebelumnya pada Tata Distro kelurahan Ploso kabupaten Pacitan sehingga meningkatkan omset penjualan pada Tata Distro ini.

Khanafer (2015) dalam jurnal internasionalnya yang berjudul "*To Rent or to Buy in the Presence of Statistical Information: The Constrained Ski-Rental Problem*" telah membuat web tentang penyewaan peralatan ski. Tujuan dibuatnya sistem informasi tersebut adalah pemain ski harus memilih antara menyewa atau membeli satu set ski tanpa mengetahui jumlah hari dia akan bermain ski. Dalam versi multislope yang dibuat Penulis, pemain ski dapat memilih di antara beberapa layanan yang berbeda dalam pembelian mereka dan harga menyewa. Penulis memperkenalkan varian dari masalah rental ski klasik di mana Penulis menganggap bahwa pemain ski tahu jumlah hari di musim ski. Kami juga memperpanjang multislope klasik masalah rental ski, di mana pemain ski dapat memilih di antara beberapa layanan, untuk pengaturan ini. Penulis menunjukkan bahwa memanfaatkan informasi ini mengarah untuk mencapai yang terbaik yang diharapkan kinerja rasio kompetitif.

Fadlillah (2016) dalam jurnal yang berjudul "Rancangan Bangun *Website* dan *E-Learning* di TPQ Al-Fadhlillah" menyatakan bahwa adanya situs *website* dan *e-learning* pada TPQ AL-Fadhlillah diharapkan dapat membantu dan memudahkan pengurus dalam mengelola TPQ AL-Fadhlillah, baik dari data pengajar, satri, jadwal pelajaran, dan materi pelajarannya serta *e-learning* yang dapat membantu proses belajar mengajarnya. Rancang bangun *website* sederhana dilengkapi dengan PHP dan MySQL, Microsoft Windows 7,

Macromedia Dreamweaver, Mozilla Firefox untuk menampilkan hasil sistemnya, serta Macromedia Flash untuk membuat *e-learning* menjadi lebih menarik.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam membangun sebuah *webiste* penjualan ukiran tembaga di daerah Boyolali meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, pembuatan sistem, pengujian sistem dan pembuatan naskah publikasi. Dari metode yang digunakan, maka dapat dijabarkan sebagai berikut.

2.1. Analisis Kebutuhan

Aplikasi rancang bangun sistem informasi penjualan ukiran tembaga di daerah Boyolali berbasis WEB ini sangat penting untuk pengusaha kerajinan ukiran tembaga di desa Cepogo Boyolali, karena dalam menjual dan mempromosikan kerajinan ukiran tembaga saat ini hanya menggunakan email dan blog sehingga pemasaran kerajinan ukiran tembaga kurang maksimal. Selain itu transaksi masih menggunakan cara manual. Sistem ini sangat membantu pengusaha di desa Cepogo Boyolali, karena dengan adanya aplikasi Sistem informasi ini maka para pengusaha akan lebih mudah dalam mempromosikan dan menjual produk ukiran tembaga. Transaksi juga dilakukan secara *online* didalam sistem. Evaluasi Sistem yang berjalan di desa Cepogo Boyolali yang masih manual.

2.2. Perancangan Sistem

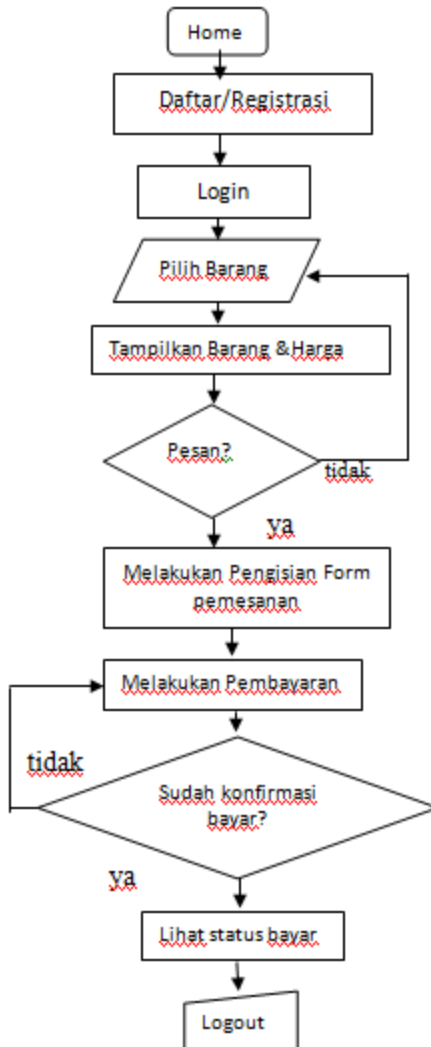
Perancangan sistem meliputi pembuatan desain atau rancangan sistem dengan menggunakan diagram dalam *Unified Modelling Language* (UML). Diagram yang digunakan antara lain: *flowchart*, *class diagram*, dan *Data Flow Diagram* (DFD). Berikut perancangan UML yang dilakukan.

a. *Flowchart* sistem

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong analis dan programer dalam memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif dalam pengoperasian.

1) Flowchart User

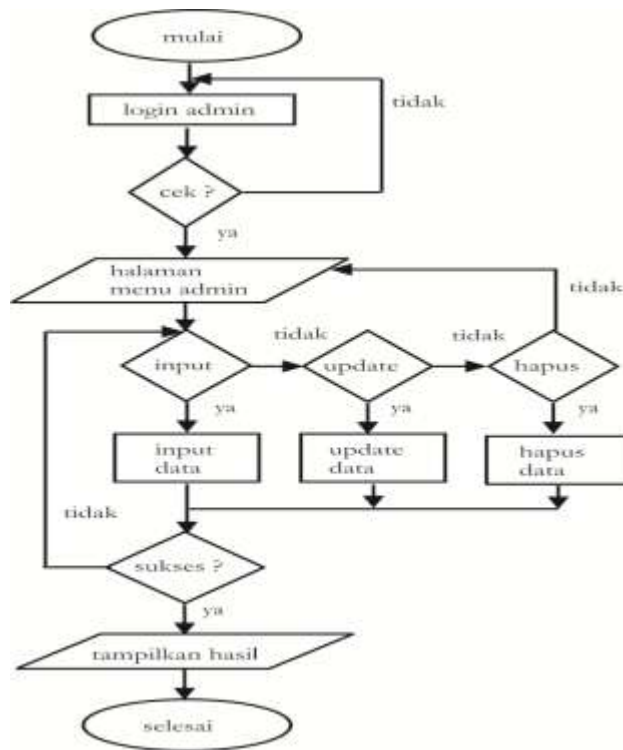
User memiliki hak akses dihalaman user saja yaitu mengisi data diri yang lengkap, memilih barang yang akan di beli dan memasukan jumlah yang akan dibeli apabila user memilih barang yang ada diskon nya maka diskon akan secara otomatis mengurangi jumlah harga yang harus dibayar dan user juga harus mengisi alamat yang akan dituju karena ada biaya onkos kirim.



Gambar 1. Flowchart User

2) Flowchart Admin

Admin memiliki hak akses di seluruh halaman admin, sehingga *admin* diberi hak akses untuk melakukan *input*, *edit*, dan *delete* data pada sistem.



Gambar 2. Flowchart Admin

- b. *Data Flow Diagram* (DFD) Pengertian Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas.

DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan logis. Dalam sumber lain dikatakan bahwa DFD ini merupakan salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi- fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi

dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program (Pahlevy, 2011).

1) Data Flow Diagram Level 1

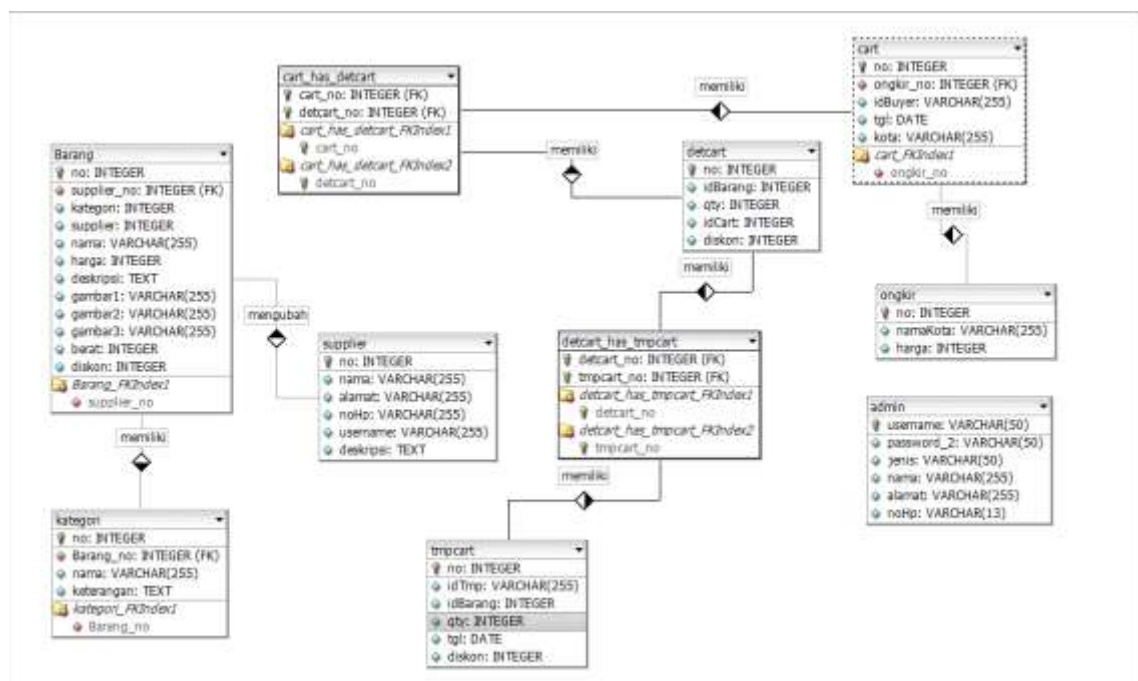
Data Flow Diagram Level 1 merupakan dekomposisi proses dari DFD level 0 yang lebih kompleks.

c. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. Entity Relationship Diagram (ERD) berguna untuk memodelkan sistem yang nantinya basis data akan di kembangkan. Model ini juga membantu perancang atau analis sistem pada saat melakukan analis dan perancangan basis data karena model ini dapat menunjukkan macam data yang dibutuhkan dan kerelasian antardata didalamnya. (Sutanta, 2011)

1) Entity Relationship Diagram (ERD)

Data Entity Relationship Diagram merupakan model data yang dikembangkan berdasarkan objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi, seperti dijelaskan pada Gambar 3.



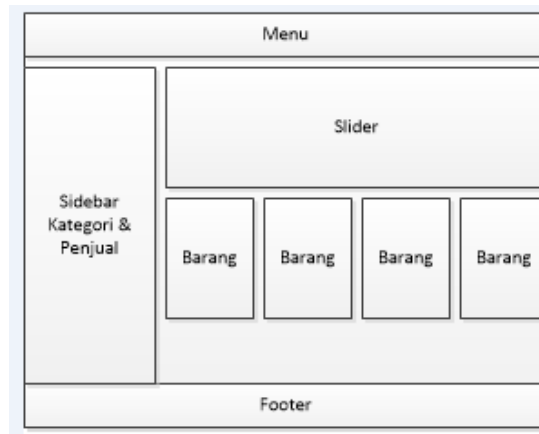
Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

d. *User Interface*

User Interface merupakan salah satu layanan yang disediakan sistem operasi sebagai sarana interaksi antara pengguna dengan sistem operasi. Antarmuka adalah komponen sistem operasi yang bersentuhan langsung dengan pengguna (Rita Matrai, 2010).

1) Tampilan Halaman Utama

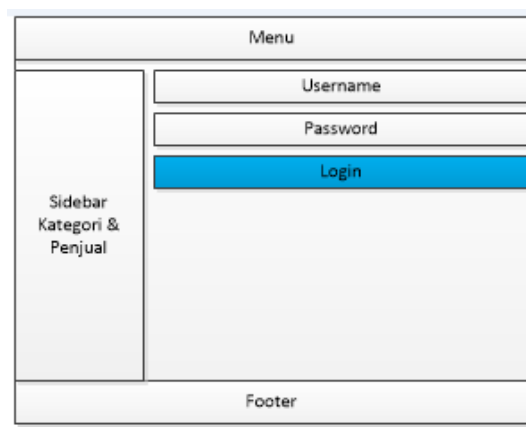
Tampilan Gambar 4 merupakan halaman utama yang berada pada tampilan *website*. Halaman utama ini berisikan menu dari *website* kategori barang yang dijual, biodata dari supplier, dan berisikan gambar.



Gambar 4. *User Interface* Halaman Utama Website

2) Tampilan Halaman Login

Tampilan Gambar 5 merupakan halaman login yang berada pada tampilan *website*. Halaman login digunakan *user*, *supplier* dan *admin* untuk masuk kedalam *website*.



Gambar 5. *User Interface* Halaman Login

2.5. Pengujian Sistem

Pengujian sistem *website* Penjualan kerajinan tembaga dan ukiran tembaga ini menggunakan kuisisioner. Kuisisioner ini di tujukan kepada pembeli atau *user* untuk mengetahui fungsionalitas dari *website*. Berikut ini kuisisioner untuk pembeli atau *user* dapat dilihat di tabel 1.

Tabel 1. Kuisisioner Pembeli atau *User* Setelah Penelitian

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Tampilan <i>website</i> menarik dan jelas bagi pembeli atau <i>user</i>				
2	Informasi tentang barang yang dijual jelas				
3	Transaksi jual beli barang cepat dan jelas				
4	<i>Website</i> mudah diakses				
5	Publikasi <i>website</i> luas				
6	Informasi dari supplier tentang kerajinan ukiran tembaga jelas				
7	Bahasa yang digunakan sopan dan mudah dipahami				

Keterangan :

- 4 : Sangat Setuju
- 3 : Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 1 : Sangat Tidak Setuju

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Hasil yang dilakukan oleh penulis adalah menerapkan aplikasi berbasis *website* untuk mempermudah pembeli atau *user* untuk melakukan pembelian barang kerajinan tembaga atau ukiran tembaga dan mempermudah supplier untuk melakukan penjualan kerajinan ukiran tembaga yang sudah mereka buat dan mempermudah dalam pengelolaan transaksi jual beli karena semua transaksi sudah tersimpan di dalam database. *Website* kerajinan ukiran tembaga ini memiliki beberapa halaman yaitu halaman utama, login, halaman supplier, halaman *admin*, halaman pembeli dan halaman transaksi jual beli.

1) Halaman Utama

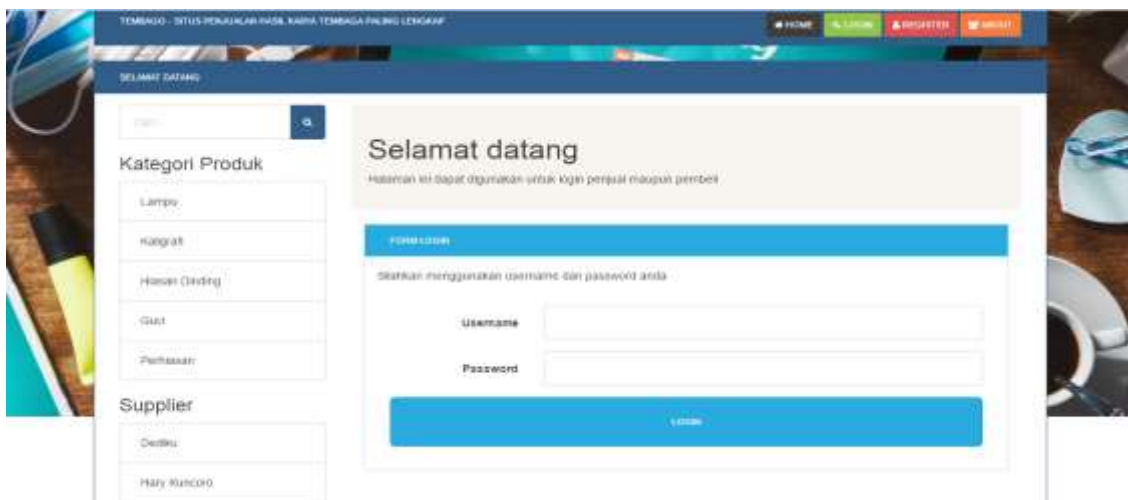
Halaman utama merupakan halaman yang muncul pertama kali ketika *website* diakses. Halaman utama berisi menu login, daftar supplier, daftar kategori dan pencarian barang. Untuk pencarian barang yang ingin dibeli pembeli bisa menggunakan halaman web ini.



Gambar 6. Tampilan Halaman Utama

2) Halaman Login

Halaman login merupakan halaman yang digunakan supplier dan pelanggan untuk mendaftar dan membuat akun di *website* dan juga untuk login masuk kehalaman *website* untuk melakukan transaksi jual beli barang. Selain itu juga digunakan admin untuk masuk ke halaman admin untuk mengelola data pada *website*.



Gambar 7. Tampilan Halaman login

3) Halaman Pembeli Atau *User*

Halaman pembeli atau *user* merupakan halaman untuk pembeli setelah melakukan login sebagai pembeli dan didalam halaman tersebut pembeli bisa memilih barang dan melakukan transaksi pembelian barang.



Gambar 8. Tampilan Halaman Daftar Barang

4) Halaman Transaksi

Halaman transaksi merupakan halaman yang menampilkan proses transaksi jual beli dan berapa harga yang harus dibayar. Di halaman transaksi ini juga berisikan detail dari harga, diskon, biaya transfer dan hasil setelah semuanya dihitung.

The screenshot shows a web application interface for a transaction page. At the top, there's a header with 'TEMBAKO - SITUS PENJUALAN HASIL KARYA TEMBAGA PALING LENGKAP' and buttons for 'LIHAT BARANG' and 'LOGOUT'. Below the header, there's a navigation bar with 'HOME' and 'DATA PESANAN'. The main content area is titled 'DATA PESANAN' and contains a table with transaction details. Each row in the table has a 'DETAIL' button.

No	Tgl	Kota Pengiriman	Nama Barang	Harga	Qty	Diskon	Ongkir	Total	Detail
1	2017-01-11	Semarang	Hiasan Dinding	2.100.000,00	1,00	100.000,00	250.000,00	2.250.000,00	DETAIL
2	2017-01-11	Solo	Kaligrafi hiasan	1.200.000,00	1,00	100.000,00	100.000,00	1.200.000,00	DETAIL
3	2017-01-11	Sukoharjo	Kaligrafi hiasan	1.800.000,00	1,00	75.000,00	150.000,00	1.875.000,00	DETAIL
4	2017-01-05	Semarang	Lampu duduk	2.200.000,00	1,00	100.000,00	250.000,00	2.350.000,00	DETAIL

Gambar 9. Tampilan Halaman Transaksi

3.2. Pembahasan

1) Kuisisioner

Penilaian dari penelitian ini dengan cara menggunakan kuisisioner, dimana kuisisioner ini ditujukan kepada pembeli atau *user*. Kuisisioner untuk pembeli atau *user* terdiri dari satu kategori kuisisioner yaitu setelah kerajinan ukiran tembaga ini memiliki *website* kuisisioner dibagikan kepada 20 responden atau pembeli, didapatkan hasil yang *valid* dan bervariasi.

Penghitungan persentase kuisisioner untuk menampilkan hasil dalam bentuk grafik, maka dirumuskan dan kemudian menjadi Persamaan berikut:

$$\text{Skor tinggi (SMax)} = 4 \times n = 4n \text{ (SS)} \quad (1)$$

$$\text{Skor terendah (SMin)} = 1 \times n = n \text{ (STS)} \quad (2)$$

Dimana n = total responden,

$$\text{Skor (S)} = \sum (\text{Jumlah Responden Pilih Jawaban} \times \text{Bobot Jawaban}) \quad (3)$$

Persentase Interpretasi dinyatakan dengan Persamaan 3 berikut ini;

$$P = (\text{skor}(s) \times 100\%) / \text{SMax} \quad (4)$$

Berikut contoh cara menghitung Pernyataan nilai persentase responden.

Diketahui :

(SMax) dan (SMin)

n = total responden = 20 orang

Jumlah jawaban responden :

SS (4) = 6 orang TS (2) = 5 orang

S (3) = 8 orang STS (1) = 1 orang

Berdasarkan persamaan 1,2,3, dan 4, maka penyelesaiannya adalah:

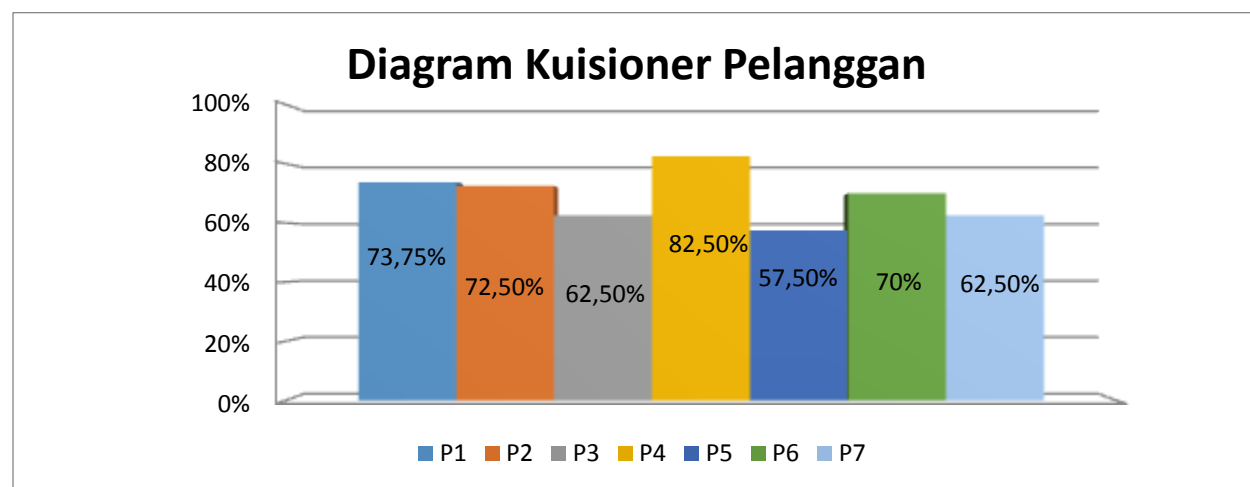
$$\begin{array}{ll} \text{SMax} = 4 \times n & \text{SMin} = 1 \times n \\ = 4 \times 20 & = 1 \times 20 \\ = 80 & = 20 \end{array}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor (S)} &= \sum (\text{SS} + \text{S} + \text{TS} + \text{STS}) \\ &= (4 \times 6) + (3 \times 8) + (2 \times 5) + (1 \times 1) = 24 + 24 + 10 + 1 = 59 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} P &= (\text{skor}(s) \times 100\%) / \text{SMax} \\ &= (59 \times 100\%) / 80 = 73,75\% \end{aligned}$$

Tabel 2. Rekapitulasi Kuisisioner Pelanggan Setelah Penelitian

No	Pernyataan (P)	Jawaban				Jumlah	Persentase
		SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)	Skor (S)	Interpretasi (P)
1	Pernyataan 1	6	8	5	1	59	73,75%
2	Pernyataan 2	5	9	5	1	58	72,50%
3	Pernyataan 3	2	9	6	3	50	62,50%
4	Pernyataan 4	9	8	3	0	66	82,50%
5	Pernyataan 5	1	7	9	3	46	57,50%
6	Pernyataan 6	5	7	7	1	56	70%
7	Pernyataan 7	1	9	9	1	50	62,50%
Rata-rata						385	68,75%



Gambar 10. *Presentase intepretensi*

Berdasarkan kuisisioner pada gambar 10 tersebut dapat dinyatakan bahwa dengan adanya *website* pada kerajinan ukiran tembaga dapat membantu kegiatan penjualan ukiran tembaga. Berdasarkan kuisisioner diatas pada P1 tampilan *website* menurut kuisisioner yang sudah disebar ke *user* sangat menarik dan jelas karena lebih besar persentasinya dari rata-rata, pada P2 menurut kuisisioner informasi tentang barang setelah penyebaran kuisisioner mendapatkan hasil yang bagus karena melebihi dari rata-rata, pada P3 menurut kuisisioner tentang transaksi penjualan dirasakan kurang jelas karena persentase yang diperoleh kurang dari rata-rata, pada P4 menurut kuisisioner mendapatkan persentase terbaik sehingga menurut *user website* mudah untuk diakses, pada P5 publikasi *website* mendapatkan

presentase paling sedikit sehingga menurut *user* publikasi *website* kurang luas, pada P6 informasi dari supplier tentang barang yang dijual menurut kuisisioner jelas karena presentase lebih besar dari rata-rata, dan pada P7 menurut kuisisioner bahasa dalam *website* kurang sopan dan kurang mudah dipahami karena presentase kurang dari rata-rata.

2) Pengujian melalui perbandingan web sejenis

No	Perbandinga	Website baru	Website lama
1	Tampilan	Lebih simple	Terlalu banyak menu
2	Fitur	Lebih mudah digunakan	Kurang jelas
3	Transaksi	Lebih mudah	Kurang jelas

4. PENUTUP

Tujuan dari penelitian ini telah tercapai yaitu dengan membuat *website* penjualan ukiran tembaga ini dapat mempermudah dan mempercepat dalam penjualan kerajinan ukiran tembaga, dengan adanya *website* ini telah menjawab semua dari permasalahan yang telah dirasakan oleh supplier dan telah menyelesaikan semua tujuan dari penelitian. Dari hasil analisa responden, transaksi penjualan dengan menggunakan *website* ini akan terasa lebih mudah dan cepat dan *website* juga mudah untuk diakses. *Website* penjualan ukiran tembaga ini juga memiliki fitur-fitur yang sangat bagus yaitu fitur untuk *admin* berisikan input data kategori, mengelola data kategori, mengelola data supplier, dan mengelola daftar barang. Sedangkan untuk supplier berisikan data barang dan data pemesanan.

Tampilan *website* Penjualan Ukiran Tembaga ini masih kurang *responsive* apabila diakses melalui *handphone*. Pada halaman utama sebaiknya informasi yang diberikan kepada pembeli lebih lengkap. Oleh karena itu, *website* perlu dikembangkan lagi pada tampilan halaman utama agar lebih baik lagi dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

da Cruz, A. M. R., & Faria, J. P. (2010). Automatic Generation of User Interface Models and Prototypes from Domain and Use Case Models, User Interfaces, Rita Matrai (Ed.), ISBN: 978-953-307-084-1.

- Fadlilah, U. (2016). Rancang Bangun Website dan E-Learning di TPQ Al-Fadhillah. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 1(1).
- Hastanti, R. P., Purnama, B. E., & Wardati, I. U. (2013). Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 12(1).
- INDONESIA, P. S. U. B., INDONESIA, S. U. B., & ACEH, B. PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN BERBASIS WEB.
- Khanafer, A., Kodialam, M., & Puttaswamy, K. P. (2015). To rent or to buy in the presence of statistical information: The constrained ski-rental problem. *IEEE/ACM Transactions on Networking (TON)*, 23(4), 1067-1077.
- Pahlevy, R. T. (2011). Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Penerima Beasiswa Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). Fakultas Teknologi Industri Universitas pembangunan Nasional “Veteran”: Skripsi tidak diterbitkan.
- Sutanta, E. (2011). Basis data dalam tinjauan konseptual. Yogyakarta: Andi.